CONTINUE

［コンティニュー］Vol.36

有野課長
「魔界村」作者と
因縁の対決!!

獣神演武

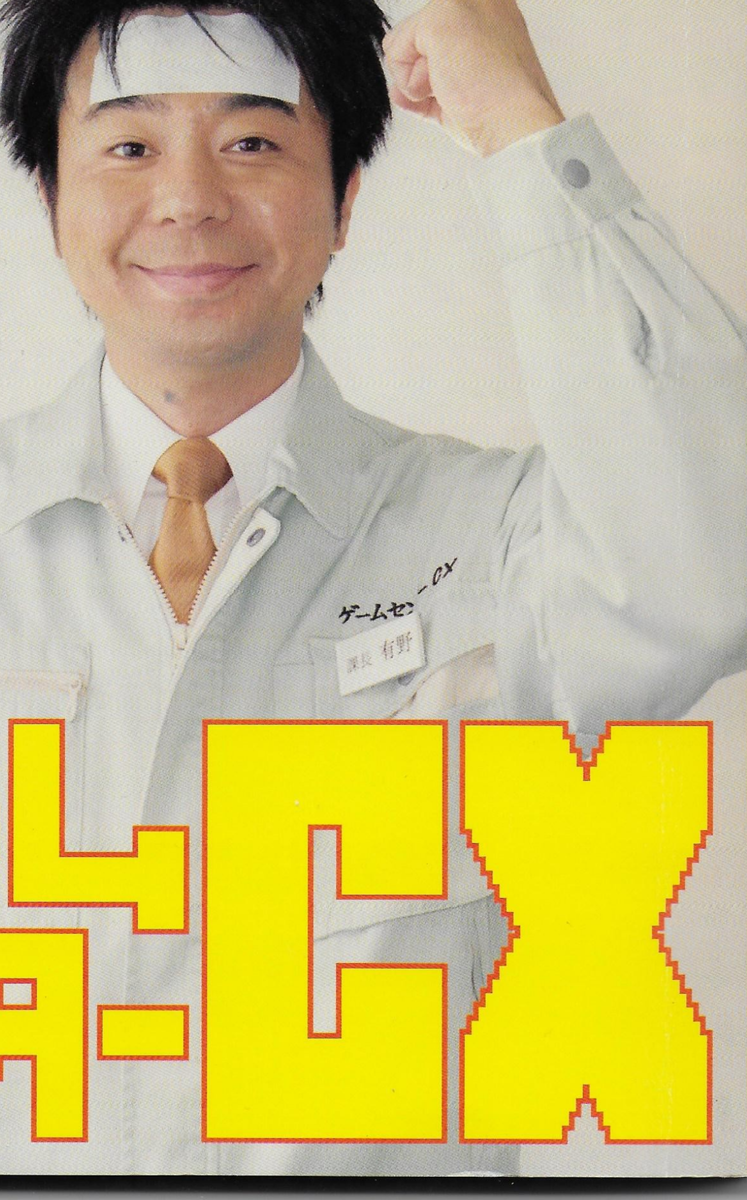
「saku saku」
浪人生、ツンデレ
カフェへ行く！

「ボンボン」の真実

ヱヴァ新劇場版

Perfume

秘密結社 鷹の爪



ゲームセンターCX

※『ゲーム雑誌クロニクル』は都合により休載させていただきます。

COVER CREDIT
COVER：有野晋哉（as 有野課長）
PHOTO：中村宗徳

10月24日（水）より待望の第8シーズンもスタートする大人気ゲームバラエティ番組『ゲームセンターCX』の有野課長が、ついに表紙に登場! 歴代AD＆阿部様（!）インタビューを含む大特集は9ページから“課長オン”!!（編集部）

CONTENTS



重厚なサウンドを2枚組に完全収録！

セガサターンの名作RPG『プリンセスクラウン』を手掛けた神谷盛治氏率いる「ヴァニラウェア」が制作を担当、プレイステーション2専用ソフトとして今年の5月17日にアトラスより発売された『オーディンスフィア』。北欧神話をベースにした世界観を盛り上げる重厚な本作のサウンドをプロデュースしたのが、『伝説のオウガバトル』『ファイナルファンタジーXII』『グラディウスV』など数々の作品の楽曲を手掛けた崎元仁氏率いる「ベイシスケイプ」。

発売当初より『オーディンスフィア』のサウンドはファンの間で非常に評価が高かったのだが、このたび、ついにゲームオリジナルとなる全曲を収録したサウンドトラックCDが発売決定！ ジャケットは、なんと同作のキャラクターデザインを担当している神谷氏による描き下ろし！

ボーナストラックにエミネンス交響楽団によるオーケストラバージョンを収録した『オーディンスフィア オリジナル・サウンドトラック』は10月24日発売です。（編集部）



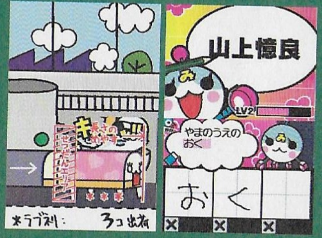
『オーディンスフィアオリジナル・サウンドトラック』
発売元：5pb.／Five Records
販売元：ジェネオン エンタテインメント
発売日：2007.10.24
定価：3360円（税込）

横尾さんの個展も大成功！『みずいろブラッド』絶賛発売中!!

4コママンガ版も大好評連載中の、ちょっぴりバイオレンスな青春ぶっちぎり文字アクションゲーム『みずいろブラッド』。前号でお知らせした「みんなの日記」の更新は残念ながら終了してしまったが、8月21日からのラスト10日間に注目！ 突如として始まったSF小説ライクな展開は、一見するとカワイイだけにも思える『みずいろブラッド』の根底に流れるシリアスさを示しているようで、CNT読者なら必見！ さらに本作のキャラクターデザインを担当している横尾有希子さんの個展「ケモノ道展」が9月10日〜15日、銀座のギャラリーGKで開催。グロテスクだけどキュートな横尾ワールドが展開されたこの展覧会、最終日には、あの宮本茂氏も登場されたとかで、今後の展開(?)も楽しみ。

まだまだCNTプッシュ中の『みずいろブラッド』。横尾由希子さん描き下ろしの4コママンガ版は156ページデス！（編集部・林）

『みずいろブラッド』
ジャンル：即死系ハチャメチャラブコメディ
メーカー：バンダイナムコゲームス
機種：ニンテンドーDS
発売日：2007.06.14／定価：5040円（税込）
http://mizuirochang.jp



本誌ライター多根氏、メジャーデビュー!? 新刊書籍がアマゾン6位の快挙!!

アマゾンに入荷するや、たちまちランキング6位に急上昇！ ……と本人がニュースを書くのはどうよと思うが、2ちゃんねるのゲーム・ハード板で「こんな名前の本が出たらケッサクだよな」→「本当に出るのか!」と“祭り”が起こって筆者もびっくり。タイトルでは「失敗した」と断言してますが、実際の内容は「やればできる子のプレステ3が、なんで上手く行ってないのか?」という謎を、10年以上前に遡って愛のある分析をしてます。その一方で「安すぎたかも」といった“久夛良木語録”もトコトン収録＆突っ込み＝『未来に残すゲームなコトバ』の血を引きつつ、プレステを創った男のひとり・丸山茂雄氏も関わった『パリダカールラリースペシャル』にも触れた『超クソゲー』テイストもあり。つまり、ボクの人生がオールすべて全部入り！

ところで「メジャーデビュー」というのは、いままでマイナーだったってことッスね（泣）。（多根清史）



『プレステ3はなぜ失敗したのか?』
著：多根清史
発売：晋遊舎
発売日：2007.09.10
定価：756円（税込）





1st Season - 4th Season
GAMECENTER CX
第1シーズン－第4シーズン

カッコ付きの「CX」からCXへ──。
2003年11月4日にスタートした番組初期の歴史を名場面と年表で振り返る!!













2003年11月4日
『ゲームセンター「CX」』第1シーズン、CSフジテレビ721で放送開始。第1回の特集はタイトー。記念すべき初「有野の挑戦」は伝説のクソゲー『たけしの挑戦状』。

2004年1月13日
AD東島、「ラリオスを攻略できる男」として登場するも一撃でやられる。

2004年3月31日
第1シーズン最終回。特集は任天堂。

2004年5月30日
『ポケモン』スペシャル放送。田尻智氏が登場。

2004年10月20日
第2シーズン開始。番組名が『ゲームセンター「CX」』から『ゲームセンターCX』となる。

2004年11月3日
カメラマン阿部、『ハングオン』で見事なライディングテクニックを披露。

2004年11月17日
有野課長代理(当時)、『魔界村』の2周目をギブアップ。AD笹野、30時間をかけて2周目をクリアする。

2005年3月16日
第2シーズン最終回。伊豆の「ホテルサンハトヤ」で『スーパーマリオブラザーズ3』を合宿プレイ。

2005年4月13日
第3シーズン開始。

2005年6月22日
構成作家・岐部、思い入れたっぷりに『火の鳥』を挑戦ソフトに選ぶも、あまり盛り上がらず。

2005年7月20日
スタッフの「くぐれ!」も飛び出す空前の盛り上がりの中、『スーパーマリオワールド』をクリア。

2005年8月31日
第3シーズン最終回。『ゼルダの伝説』を徹夜の末に完全クリア。その結果、第3シーズンは全勝となり、「課長」に昇格。

2005年10月19日
第4シーズン開始。

2005年11月16日
AD浦川、『高橋名人の冒険島』で完全攻略28時間という生き地獄を体験。

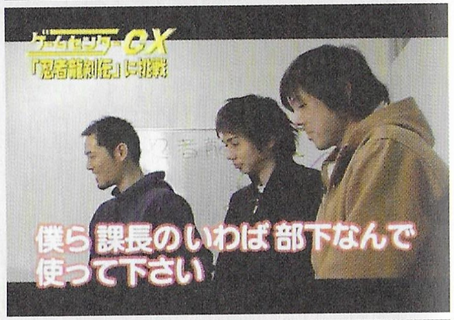
2005年12月14日
『クイズ殿様の野望』挑戦中、プロデューサー菅とカメラマン阿部が一触即発の危機。

2005年12月23日
『ゲームセンターCX DVD-BOX』発売、驚異的なヒットを記録する。特典映像は『トランスフォーマーコンボイの謎』の挑戦。

2006年3月8日
第4シーズン最終回。有野課長、育児休暇のため職場を離れることを決意。しかし、餞別には激ムズソフトとして知られる『海腹川背』が……。





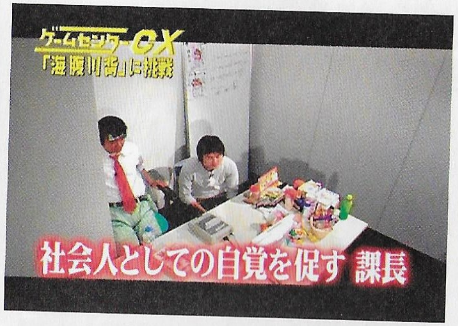




GAME CENTER CX｜第5シーズン

いきなりテクニカル過ぎる『海腹川背』をぶつけられ、あわや課長大ピンチ？ アキバでの臨時株主総会ではナマの声援を浴びて、挑戦もパワーアップする第5シーズン！

text KIYOSHI TANE



有野の復活と、博多から来た第2の男！

ようやく有野の育児休暇も終わり、待ちに待ってた第5シーズンが開幕！ 今回のゲームチョイスはとことんシブく、1発目は〝宿題〟と言われ渡されていた『海腹川背』。伸び縮みするルアーを使いこなす腕前により、上級者と初心者に天と地ほどの差が付くやり込みソフトを……との不安は当たり、課長は大苦戦！「30分で強制エンディング」ルールに助けられ、辛うじて引き分けに。

どうなることかとハラハラした滑り出しだったが、一児の親になった有野はひと味違う。昔持ってた『魂斗羅』に自信たっぷりに挑み、「オレがやったのは、あそこの面までか……」と同じところでつまずき！ アーケード（ゲーセン）原作にありがちなコンティニュー制限に苦しみつつも、禁断の面セレクトを許可してもらって自力（？）でクリア。

太陽がまぶしいのは月があるから、有野がウマく見えるのは助っ人のおかげか？ と思えるほど、博多からやって来た第2の男「イノコMAX」ことAD井上の活躍は、今期の挑戦を語る上で外せない。詳しくは次ページを見てほしいが、今シーズンは井上の成長物語、「イノコクエスト」といっても過言ではないのだ。

「ハードのエースが出てこない」でセガハード優遇？

また、ファミコン&スーファミの〝太陽〟に対し〝月〟のセガハードにも何気に光を当てているのが、筆者のようなマイナーゲーム機愛好者には涙モノ。「挑戦」ソフトもメガドラから『ボナンザブラザーズ』が抜擢されて光栄の至り！

今期限定コーナーの「ハードのエースが出てこない」（イメージソングはキャンディーズ！）は、まさに「ゲームハードのエース」に隠れた名機を愛おしむひととき。セガからは、マークⅢやゲームギアなど3つも殿堂入りする快挙！ と喜んでいいのか複雑だが、構成作家・岐部の妙に熱っぽい解説は忘れられない。

『大魔界村』でのレッドアリーマーとの〝再会〟や『サラダの国のトマト姫』の眠気との死闘をしのぎきり、土つかずの完走ムードが漂う中、待ち受けていたラスボスは『妖怪道中記』！ アーケード版は「石井ぜんじ氏のお気に入りだった」と言えば、その激ムズっぷりは推して知るべし。くじけない課長の闘魂を支えたのは、DVD-BOX2の発売を記念して開かれた「臨時株主総会」（「株式会社ゲームセンターCX興業」という社名が明らかに！）での〝株主〟との交流や、プレゼントされたうまい棒だった。



第5シーズン 名場面BEST5

今シーズンは、上手過ぎる助っ人頼みから有野も“卒業”か？ 因縁の『魔界村』に再び“入村”もアリ！

1ST

『大魔界村』完全攻略達成!（#04）



全国のチビっ子と中年と主婦に捧げる、課長の『大魔界村』完全勝利！

初ギブアップとなった『魔界村』からの宿敵レッドアリーマーを見て、有野は迷わず逃走！ でも後半に避けようのないアリーマー地獄。そこに少年からのファンレターが届き、「スタッフに頼りすぎない」など3つの誓いで激励！ 2周目は井上&浦川の力を借りつつ、使いにくいサイコキャノンで大魔王ルシファーを撃破。しかし「こんなにやるもんじゃないよ、ゲームって」と大人の本音もポロリと飛び出した。

2ND

海腹川背さんは巨乳だった（#01）



直筆の色紙を受け取った有野課長、浦川に「張っといて」と指示。

究極のやり込みゲー『海腹川背』。独特のルアー感覚に手こずる有野に贈られた1枚の色紙——それはヒロインをデザインした近藤敏信さんの直筆！「がんばれ! 課長」と励ます絵を見て「そんなにバストあんの？」と驚いた課長は肩の力を抜き過ぎ、凡ミスを連発。さらに2枚目の色紙では「ムキー!」とお怒りの川背さん。3枚目の「やったね課長！」のお祝いには応えられないオチだった。

3RD

イノコMAX、『魂斗羅』のトロッコを破壊！（#02）



「今日は大丈夫です」と登場したイノコMAX、またも大失態！

デビュー戦では良いとこナシで終わったAD井上、「これ実は、井上のほうが上手いんです」と浦川に華を持たされ『魂斗羅』へと出撃。最初は優しく学生プロレスの話を聞き出した有野だが、そのうち「めちゃくちゃ下手やんけー!」と堪忍袋の緒がブチリ。ふたり協力プレイを切り換えたら、今度は残機を食うわトロッコを壊すわの“逆アシスト”。AD井上改めイノコMAX、まだまだ発展途上！

4TH

イノコMAX、『サラトマ』で初手柄（#05）

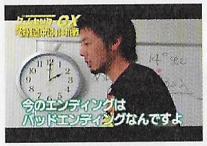


「役に立つのか……」と思われたMAPでイノコMAX、初殊勲！

『大魔界村』での大激戦とメリハリを利かせるように、今回は『サラダの国のトマト姫』。『魔界村』とは打って変わってゆる〜い展開にもホドがあり、あぶなーい！的な場面がないとボヤく課長。待望の戦闘シーンでも「あっちむいてホイ」を淡々と。3D迷路で睡魔に屈しかけたところに「MAPを作ってきたんで、参考にしてください」と駆けつけたイノコMAX、デビュー5戦目で初金星！

5TH

『妖怪道中記』のムゴイ判決（#06）



「バッド!?」「そういうことですね」というやり取りが悲し過ぎ。

2勝1分で迎えた第5シーズンのオーラス。有野は丁半バクチやら竜宮城に入るための節約生活といった「地獄の沙汰も金しだい」に努めたが、コンティニューなし→やり直しの無限地獄！ イノコMAX＋浦川との3人交代で挑んだものの、第5シーズン初の延長戦に突入。その翌週、5時間のタイムリミットの中で辿り着いたのは「餓鬼界」……5種類のエンディングのうち、なんと下から2番目！

ON AIR DATA

レジェンド#01 『コナミワイワイワールド』（2006.04.12）
レジェンド#02 『鉄騎』&『ドアドア』（2006.04.26）
レジェンド#03 『メトロイド』（2006.05.10）
レジェンド#04 『カトちゃんケンちゃん』（2006.05.24）
#01 『海腹川背』どうでしょう？ 課長リターンズ（2006.06.07）
#02 「“魂斗羅”夜露死苦！」（2006.06.21）
#03 セガの最強兄弟『ボナンザブラザーズ』（2006.07.05）
#04 死闘再び…『大魔界村』（2006.07.19）
#05 おかわり自由！『サラダの国のトマト姫』（2006.08.02）
#06 納涼&お色気『妖怪道中記』（2006.08.30）



ゲームセンターCX 隠れキャラFILE 005_AD井上

助っ人を“卒業”した東島や浦川に代わり、福岡から来たどえらい新人。「ゲームは好き？」と聞かれて「普通です」と答えた通り、その腕前は有野に「人事異動お願いします！」と言われたドン底スタート！ シーズン最終回の『妖怪道中記』にして、最高の「天界」エンディングをやり遂げた大器晩成型だ。大学時代にプロレス同好会に所属していたとバレて、リングネームの「イノコMAX」が定着したばかりか、イベントでは上半身ハダカで登場する。



GAME CENTER CX | 第6シーズン

ワープかセーブか？ 前代未聞の4日目＝ファン感謝デーに起きた奇跡！ 名作『セプテントリオン』や1年ぶりのクイズゲームもあり、第6シーズンもてんこ盛りだ。

text KIYOSHI TANE



ドクロキング登場！ あやうし有野課長！

どこからともなく現れたブラックサターンの雷に打たれ、王様がドクロキングに変身する不吉な幕開け！ ぶっちゃけ〝演出〟に過ぎないはずが、第6シーズンの波乱を予告しているナイスキャスト。なんたって1回目から『ストリートファイターII』、格ゲー全盛期の少年たちが2～3日徹夜してラスボスに踏まれ続けたソフトですが？ デビルは王様じゃなく、菅プロデューサーその人かも。

そして『ストII』。エドモンド本田から始めてダルシムに落ち着く〝持ちキャラ〟探しの旅といい、必死にエンディングを見たのに「尺が余ったから」と5番勝負を吹っかけられて負けたオチといい、今シーズンの掴みは完ぺき！

続く2戦目に『悪魔城伝説』を持ってくるスタッフのセンスには「本気でシュートを仕掛けてる！」とのけぞるばかり。死兆星が輝くような難度の高さの前に、ADふたり十裏技で臨んでもポッキリ2敗目。ドクロキング、大喜び！

それでも戦いを投げたりしないのが、有野課長の島耕作に負けない人間力。3戦目で迎えた『マイティボンジャック』にハートが折れそうになりながら、自ら延長を頼み込んで2日目へと突入。それも失敗するや、すかさず『レッドアリーマーII』のダブルヘッダーが始まる過酷な試練のとき。そして『マイティボンジャック』は未踏の3日目へ……『ストII』よりも知名度では一歩譲るこのソフトが、かつてないベストバウトの好敵手になるとは、誰が予想しただろう？

『マイティボンジャック』死闘は一ツ橋ホールで決着！

第6シーズン限りの新コーナーは、「ロマンティックが止まらない」。昔懐かしいゲームの心ときめくシーンを鑑賞する有野、女相撲をケータイでパシャリ！

その収録の後、12月23日に開かれた一ツ橋ホールでのファン感謝デー。『マイティボンジャック』の4日目でもある本イベントで、満員御礼の観客が見守る中、3日かかった壁を乗り越えて全面クリア！ あらゆる関係者の予想を遥かに超えた、本物の〝奇跡〟が起きたのだ。

有野を支えるイノコMAXの成長もめざましく、『アドベンチャークイズ ハテナ？の大冒険』ではとんち坊主の冴えを見せ、『セプテントリオン』では有野が出せなかった（バッドエンドなのに〝勝ち〟にされた）全員救出のグッドエンドに到達。でも『バイオミラクル ぼくってウパ』でラスボスを撃破してトリを締めたのは、やっぱり有野課長！



第6シーズン 名場面BEST5

あの男が大阪から帰ってきた！ 笑いあり・涙あり・接待プレイなしが奇跡に華を添えるシーズン6周目。

1ST
『マイティボンジャック』奇跡のクリアー！（#05）



満員の一ツ橋ホールで起こった奇跡！これだから有野課長は最高だ!!

「ワープ」して一気にゴールか、「セーブ」して地道に進むか？ 有野はワープ欲を出す→ふりだしに戻るを繰り返し、イノコＭＡＸの増やした残機も潰して4日目――ファン感謝デーの一ツ橋ホールへとワープ！ 編集の効かない一発勝負の中、24どころではない瞳の前にADコンビは玉砕、どんよりムードで迎えた第2部。そこで有野は真の最終面に到達！ 本番に強いタレントの底力を見せつけた。

2ND
『ぼくってウパ』オーラスで逆転勝利！（#08）



これぞ正真正銘ラストチャンス！ プライドをかけたボス戦に勝利!!

ルアクーヨ王国の王子に生まれたばっかりに魔物とバトルする羽目になったウパになりきり、30数年ぶりにガラガラを振る有野。敵をふくらませてぶつける→その上に乗るアクションにも慣れ、イノコが液晶テレビを逆に持って腰にきた甲斐もあり、ラスボスを撃破……できずにタイムオーバー。しかし「ラスボスだけコンティニューあり」情報を頼りに、残りライフ1で千秋楽は白星！

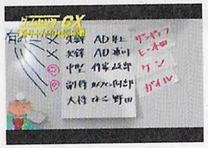
3RD
『レッドアリーマーII』に秘密兵器!?（#04）



大阪から駆けつけた秘密兵器を見て、課長のテンションも上がる。

宿敵レッドアリーマーと怖々コンビを結成した有野、『マイティボンジャック』（ボタン連打）とダブルヘッダーしたせいで、操作方法が真逆の赤い悪魔（ボタン押しっぱなしでホバリング）とふたりで地獄へダイブ。「スカルサタン」に苦戦を強いられた大ピンチに、大阪から呼ばれた謎の秘密兵器――2代目ADの笹野が登場！ 本戦の4連敗はともかく「笹野の挑戦」としてはクリアをやり遂げた。

4TH
マネージャー、『ストII』で有野を撃破（#01）



2勝2敗で登場したマネージャー野田氏、ブランカで見事な勝利！

エドモンド本田をはじめ、全キャラをお試しする有野。浦川や井上と接待抜きの練習試合をしてから選んだのは、ヨガ怪人のダルシム！ とっても美味しいキャラなのに、ヨガファイヤーで敵を燃やすのみ。92戦の果てにエンディングを見たけれど、不完全燃焼？ そんなとき、菅プロデューサーの命令でスタッフと5番勝負。よゐこマネージャーの野田、ガチンコで有野を負かして挑戦失敗！

5TH
『セプテントリオン』で単独脱出！（#07）

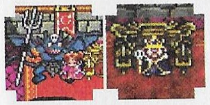


スタッフを「たまゲー」に誘う課長。もちろん「挑戦」はそのまま続行！

リクエストも多かった『セプテントリオン』に待望の挑戦！ 沈没する豪華客船の中で仲間を捜してると船が傾き、乗ってもいない課長も船酔い。ひとり逃げ出してエンディング……は当然バッド！ 「たまゲー」のロケに行きたい有野をなだめるイノコ、しかしゲーム内の仲間が課長よりもワガママ。ドタンバで会話を間違えてゲームオーバーになったが、さっきのバッドを"勝ち"ということに。

ON AIR DATA

#01 我こそゲームの格闘家!『ストリートファイターII』（2006.11.01）
#02 しなれ! 課長の愛のムチ!!『悪魔城伝説』（2006.11.15）
#03 ワープか？ セーブか!?『マイティボンジャック』（2006.11.29）
#04 恐怖のWヘッダー『マイティ』&『レッドアリーマー2』（2006.12.13）
#05 ファン感謝デー 決着!『マイティボンジャック』（2007.01.10）
#06 1年ぶりのクイズゲーム!!『アドベンチャークイズ ハテナ？の大冒険』（2007.01.24）
#07 脱出せよ!!『セプテントリオン』（2007.02.07）
#08 ラストハイハイ?『バイオミラクルぼくってウパ?』（2007.02.21）



ゲームセンターCX 隠れキャラFILE 006_ブラックサターン＆ドクロキング

第6シーズンの冒頭に現れた悪の化身ブラックサターンは、女王様をさらった上に、王様に呪いをかけて魔物「ドクロキング」へと変えてしまったぞ！ その正体はまったく不明だが、課長にこれ以上エンディングを出させないことが狙いらしい。特に妨害工作をするわけでもないが、『悪魔城伝説』での口ぶりからすると、ドラキュラの上司という疑いもアリ。有野がシーズン勝ち越しで終わると、ドクロキングは王様へと戻り、女王様も帰ってきた。



GAME CENTER CX｜第7シーズン

『ゲームセンターCX』ついにゲーム化！『ワギャンランド』や洋ゲー相手に有野のとんちが冴え渡る第7シーズン、最後に待つのはベテランゲーマーも青くなる超難敵？

text KIYOSHI TANE



しりとり竜王・有野、4連勝の快進撃！

あまたの強敵ゲーと戦ってボロボロになった有野と円谷ヒーローの姿が重なる『ウルトラセブン』から第7シーズンはデュワッと出撃！ お次に控える『ロックマン』は、前にギブアップした『2』（#09）よりムズいとの噂もある無理目のチョイスだったが、おっくせんまん対1のオッズをはね返して、Dr.ワイリーの野望を見事に粉砕。

自分をほめてやりたい快進撃はなおも続き、『ワギャンランド』では連続ジャンプに失敗しながら「神経衰弱」や「しりとり」にペースを乱されもせずに、8時間のスピード勝利。さしもの悪の科学者Dr.デビルも、深夜番組『虎の門』のしりとり竜王戦、2&4&9代目竜王である正義の芸人・よゐこ有野が相手じゃ分が悪かったようだ。さらに『CX』では初となる洋ゲー『アウターワールド』も意外と手が合い、「壁は壊さない」などアバウト過ぎるヒントでとんちをフル回転。ちっとも謎が解けてないのに「THE END」と打ち切りみたいに終わってスッキリしない面持ちだったが、一休さん有野は4タテの快進撃！

ほっとけないよ、イノコMAXリターンズ！

新コーナーは、ファミコンの〝お兄さん〟を紹介する「ゲーム&ウォッチ ほっとけないよ」。さわりは『ファイア』やマルチスクリーンの『ドンキーコング』など有名どころは流して観ていられたが、後半は『マリオズ・セメントファクトリー』とか『ドンキーコングサーカス』といったレアものが飛び出し、平気で数万円するお宝鑑定団っぷりに心臓がドキドキ。構成作家・岐部が「お買い上げありますでしょうか？」と打診すると、課長は「ないです！」と毎回きっぱり。

洋ゲーに続き、「たまゲー」も日帰りできる海外・韓国へと初進出。さらに『ゲームセンターCX』のゲーム化も決定！ ゲーム制作現場への潜入あり、裏技アイディアや「ADのドット似顔絵」のキャラ公募あり、すべてをガラス張りにするゲームセンターCX興業の太っ腹コンプライアンス！

そんな初めて尽くしの中、イノコMAXが『がんばれゴエモン ゆき姫救出絵巻』でリターンズ。『超魔界村』でも〝奴〟に勝利を収め、これまた初のホラーゲーム『クロックタワー』ではシザーマンの魔の手からも逃げ切った有野は、シリーズのオーラス、100階まで到達した人も稀な『カイの冒険』で〝ゲーマーの頂点〟を極められるのか――？



第7シーズン 名場面BEST5

待望のゲーム化など絶好調の『CX』。後輩芸人にもガチンコ勝負を仕掛ける有野課長は、ついに海を越えた！

1ST
ゲーム開発現場に潜入！（#02）



企画会議で「つっぱり大名」を熱くプレゼンするカメラマン阿部。

ゲーム開発会社のインディーズゼロを有野が訪問すると、入り口で社長が（下っぱがいないから）お出迎え。さらに『CX』メンバーも会議に加わり、岐部がミニゲーム集を提案すると「再来年の冬になりそう」と即却下。プロの眼ってキビシー！ カメラマン阿部が描いた敵キャラ「つっぱり大名」が本職と関係なくスゴい画力でびっくり。そして開発されたゲーム内容は、こちら！（34ページに続く）

2ND
『がんばれゴエモン』で珍道中再び（#05）



かつては頼りなかったイノコMAXも、ここまで大きくなりました！

助っ人ADなしで一人旅する有野を気遣い、イノコMAXがラ・ポルト（フジテレビの食堂）から帰ってきた！ 500両の梅おにぎりを買って金欠になる運のなさも懐かしく、おんぶ攻撃で課長の苦手なドラゴン（白龍）も倒す名コンビが復活。ゆき姫にあと一歩でギブした有野の後を受け、あっさりボスをやっつけ「早く帰れる」わけもなく、嫌になりながらラスボスを倒した「井上の挑戦」でした。

3RD
たまに行くならこんな韓国！（#06）



竜山電気街で値切りまくる有野課長！ さらに「愛してます」も連発。

「最北端」の次はゲーム大国・韓国というわけで、エコノミークラスで2時間半のツアー。単語帳、10万ウォン（約1万3000円）、ハングル文字の名刺の「韓国出張3点セット」を手に、有野は竜山電気街で「サゲテジュセヨ（まけて）」を連射！ 現地で盛んな「e-スポーツ」のプロゲーマーを訪ねて「日本のプロゲーマー有野課長です」とあいさつすると、まだ知名度が海を渡ってなくてションボリ。

4TH
『六三四の剣』で支持率回復？（#07）



大将戦に登場したのは剣道3段の東島。Bボタンの連打で勝利！

前回の韓国にて、スタッフから資金を集めた課長はカジノでボロ負け……した後に、プライベートで大勝ちしたとバレ、支持率が急落！ 3本のキャラゲーから『六三四の剣』を選び、信頼の回復をはかる。修行の辛さにキレかけたのは、唐辛子料理を食べ過ぎたから？ 「課長の良さは、こういうとこ見せへんとこやのに」と反省、スタッフとの5番勝負にも勝ち越してクリアと認定！

5TH
「ザ・冒険王」で『ストⅡ』対決（#08）



チビっ子相手に容赦なく勝利する課長！ しかし、その後は2連敗。

夏まっさかりの「ザ・冒険王」で行われた『ゲームセンターCX 有野の挑戦状』の記念イベント。その目玉は「有野課長と夢のファミコン対決」。小学生相手に本気で勝利を収める有野ダルシムだったが、作業服姿で現れた“ニセ課長”（実は『ストⅡ』全国大会出場の猛者）の春麗に惨敗！ 安田大サーカスの団長も飛び入り、先輩芸人を叩きのめす容赦なさに炎天下のお台場は燃え上がった。

ON AIR DATA

#01 第7シーズンだから『ウルトラセブン』（2007.05.02）
#02 原点回帰!!『ロックマン』（2007.05.16）
#03 しりとり王の本領発揮!?『ワギャンランド』（2007.05.30）
#04 フシギな洋ゲー『アウターワールド』（2007.06.13）
#05 がんばれ!『がんばれゴエモン ゆき姫救出絵巻』の巻（2007.06.27）
#06 たまゲー in 韓国 byエコノミークラス（2007.07.11）
#07 キャラクターゲームまつり 課長が選んだのは?（2007.07.25）
#08 大課長の大決戦!!『超魔界村』（2007.08.22）
#09 ホラーゲームに初挑戦!!『クロックタワー』（2007.09.05）
#10 最上階を目指せ!!『カイの冒険』（2007.09.19）



ゲームセンターCX 隠れキャラFILE 007_AD高橋

『ウルトラセブン』に苦戦する課長の下に、“カプセル怪獣”代わりに駆けつけた新たなる助っ人。『ゲームセンターCX』初の女性ADであり、ニックネームは「さっちゃん」（課長は「名人」と呼びたがっていた）。『ワギャンランド』や『アウターワールド』もしっかりロケして道先案内を務めたが、「ヒヨコにしか見えないワギャン」の絵は破壊力バツグン！ 教師になりたい夢を追って、『超魔界村』の挑戦前に『CX』を卒業した。さっちゃん、頑張って！

スペシャル対談
有野晋哉(よゐこ)×藤原得郎(『魔界村』を創った男)

文＝多根清史
写真＝辺見真也
協力＝株式会社カプコン

有野課長、ついに『魔界村』シリーズの生みの親・藤原得郎氏と対面！
さんざん“苦しめられた”プレイヤーと“苦しめた”クリエイターの
運命的な巡り合い、いま課長が募る想いを
サイコキャノンの如くシュート!!



有野課長、レッドアリーマーの攻略法を教わる

――藤原さんが作られた『魔界村』シリーズですが、「有野の挑戦」で課長が苦戦していると知られたとき、どう思われました？

藤原 もう発売から20年以上経つのに、やっていただいて。しかも辛いプレイをされていると聞いて、すごく嬉しかったですね（笑）。（原作の）アーケードは、ずーっとプレイされるのは困るんです。だから、いろいろ仕掛けてるんですが、そこでハマってもらえて嬉しいですね。

有野 100円で長いことやられたら困るから、難しく設定してるってことですよね？

藤原 難しくというか、上手い具合にトライ・アンド・エラーを繰り返して、面白くなるようにするんです。『魔界村』ってやり込み派のユーザーが多くて、彼らはかなり上手いんですよ。で、その人たちに「すぐに終わってしまうから」と言われて、少し難易度を上げました。

有野 難易度を上げるって、どのくらいなんですか？

藤原 アーケードにはディップスイッチっていうのがあって、4段階くらいは設定できるんですよ。

有野 それは1画面に出る敵の数が増える、とかですか？

藤原 数よりもスピードや、タイミングですね。ゾンビでも速いのとか遅いのがいるじゃないですか。あれの速いのが増えたりします。乱数をイジったりして、あまり露骨じゃない程度に。

有野 そういう詳しいところって、説明書に書いてないですよね？

藤原 はい（笑）。書けないです。

有野 そこが、いま聞いていてビックリしたんですよ。「そういう設定があるんや！」って。

藤原 『魔界村』は乱数で出していて、毎回同じようにはできないようになっているんです。

有野 他の敵って決められた動きで出てくるのに、レッドアリーマーだけはグチャグチャじゃないですか。

藤原さんは先ほどのステージ（編集部註：9月22日に東京ゲームショウで行われた「レトロゲームアワード」。この取材は「レトロゲームアワード」の終了後に収録された）で1回で倒していましたけど、何かコツってあるんですか？

藤原 あります。

有野 僕はそのコツを教えてほしいんです!!

藤原 レッドアリーマーは、基本的にアーサーが攻撃したら避けるんですよ。空中にいたり、地上にもいたりするでしょ？

有野 高いところにいたら、もう撃てないですよね。で、斜めにも来るじゃないですか。

藤原 空中にいたら手強いから、もう降ろすしかないんですね。そのためには「攻撃しない」んです。すると、降りてくる。で、攻撃するとまた上がっちゃうんで、しばらく我慢すると、突っ込んでくるじゃないですか。

有野 あー来ますね、ガッガガッガッって。

藤原 そのときがチャンスです。

有野 えー！ そんなもんだったんですか。

藤原 当てて、避けて、当てて、というのもあるんですけど、一番確実なのは突っ込んでくるときですね。

有野 地べたで歩いてきているときがチャンスだったんですか。振り子のときにバックジャンプで撃ちながらっていうのは？

藤原 それもあります。でも、高度なんですよ。

有野 高度なんや（笑）。それは攻略本とか何も書いてないですよね。

藤原 これが当時は、意外とすぐに見つかっちゃって。でも確実に行けるわけではなくて、降りてくるタイミングとか。たまたま、今日のステージでは上手くいきましたけど。

有野 たまたまだったんですか（笑）。

藤原 ファミコン版をやるのは久しぶりだったんですよ。

有野 ずっと振り子の状態になったら、藤原さんでも無理ですか？

藤原 辛抱だけですね。

有野 ヒステリーがおさまるのを待つ！（笑）。すでに藤原さんの術中にハマっているわけですね。僕はアリーマーだけで3時間やってましたから。

藤原 『魔界村』というゲームの中心は、レッドアリーマーなんです。主人公や世界観の前に考えられていて、そこから全部が派生しているんです。

有野 え、ボスとかが始まりじゃないんですか？ その割にはレッドアリーマー、出番が少ないですね。

藤原 その代わり印象が一番強いですよね。本来は「あれが出たら、もうダメ」っていうくらいの位置付け

にしようと思っていたんです。

有野　「こいつに睨まれたら、もうかなわんぞ」っていう。

藤原　だからボスが関門じゃなくて、レッドアリーマーが関門なんですよ。

有野　僕、画面の端にチラっと見えたら、引き返しますもん（笑）。

藤原　でも、見えた瞬間に攻撃しないとダメですよ。その辺は覚えゲーみたいな感じですね。

有野　手で覚えるほうがいいんですね。藤原さんは『魔界村』をどのくらいでクリアできるんですか？　ていうか、クリアできるんですか？

藤原　当時だったら絶対にクリアできましたね。一応、自分の作ったものでクリアできないものはないんで。ただ、ファミコン版は当時から骨太だったので、100％クリアした記憶はありません。

有野　あ、作った本人でも100％じゃないんですね（笑）。

藤原　コンティニューがないとね。もう必死で、電源落とせないですから、やり続けないとで。

有野　コントローラ投げそうになりますよね。

藤原　僕でも投げますから、いい加減（笑）。

有野　じゃあアリーマーが主人公のソフト（『レッドアリーマー』）を出せたときは「やっと出せた！」ってなりましたか。

藤原　そうですね。『魔界村』も『大魔界村』も、『超魔界村』にもレッドアリーマーが存在して、そういう流れの中でレッドアリーマーを主人公に、というのを作りました。一番思い入れのあるキャラクターですね。

有野　でも、なんでレッドアリーマーは赤なんですか？

藤原　もともと主人公は青っぽいイメージで、それに対抗するので赤にしようと。で、放っておくと白になるじゃないですか。

有野　えええ！　レッドアリーマー白くなるんですか！

藤原　あれ、ご存じないですか。

有野　ご存じないです！　そこまで生き延びたことがないんで。

藤原　ずっと倒さずにいると白くなるんです。そうすると、難易度がまた上がるんですけど。

有野　見たいけど、見てたら上がるよ、と。でも置いておいてもいいことはないですよね。

藤原　まったくないですね。早く倒さないと意味がない。

下手なプレイヤーが最高のお客

有野　そういえば、オープニングでアーサーがパンツ一丁じゃないですか。あれがすごく気になるんですけど。

藤原　あれはね、くつろぎの表現と、それだけプリンセスには心を許しているってことなんです（笑）。

有野　悪魔がお父さんで、「お前みたいなもんにうちの娘はやらんぞ！」って感じで連れ戻してるようにも見えますよね。

藤原　そうですね。あそこで「癒し」を。

有野　癒しを与えたんですか！　これからの始まる戦いに向けて！

藤原　鎧を着込む前の素のアーサーがさらけ出てる、そういう仲睦まじい感じを。

有野　心を許してさらけ出してる相手がさらわれたから助けに行かないと！と。それ、後付けじゃないですか！（笑）

藤原　当時は「導入」があって、「ストーリー」があって、「締めくくり」で精一杯、という（ROMの）容量でしたから。短い1カットで世界観を表すために、ああいう表現にしました。

有野　ところで、これ、なんで2周制なんですか？　2周制ってないですよね、他のゲームで。

藤原　これはアーケード版からでして。1周で終わると、みんなやってくれなくなっちゃうんですよ。だから、もう1周してくれたら最後まで見せるぞ、という。

有野　頑張って作ったんやから、もう1回見ろ、と（笑）。クレームとか来なかったんですか？

藤原　当時はなかったです。1周で終わりって思っていて、2周目があることを知らない人も多かったみたいですね。

有野　僕も、昔はアリーマーくらいでやめてましたもん。

藤原　でも、当時は一度当たったらアウトっていうゲームが多かったんです。『魔界村』は、1回当たっても、まだ生き残っていますからね。だいたい、焦るとミスをするようにはなってるんですよ。だから、じっくりじっくり耐えて耐えて。

有野　じゃあ課長の噂を聞くと、シメシメなんじゃないですか。

藤原　そうですね、非常にありがたいです（笑）。こっちが思ったとお

ゲームセンターCX SPECIAL COLUMN



有野課長vs.『魔界村』激闘の歴史 2004-2007



text　KIYOSHI TANE

有野課長と『魔界村』シリーズとの因縁は、いまから3年前に遡る（第2シーズンの#03）。よりにもよって、初代のファミコン版に“入村”！　ただでさえ難しいアーケード版を、より極悪にした泣く子も黙る一品。やっぱりというか、課長は1面から3時間も潰し、100人以上のアーサー（主人公）が散っていった。そう、トリッキーな動きが“初心者殺し”と恐れられる、宿敵・レッドアリーマーとの運命の出会いでもある。

そして「挑戦」は初の2日目へ。有野は自宅での猛ロケハンのかいあって、計16時間をかけてラスボスの大魔王を撃破……したら、「これまでの戦いは幻だった」とのメッセージ。そこで2周クリアが必要と知らされ、「これ以上やったらゲーム嫌いになるよ」とギブアップ！

それから約2年、続編の『大魔界村』（第5シーズンの#04）へと“入村”。ステージ1は「宿敵」の姿もなくクリアできて「あいつ、転職したんかな？」が、続く2面ではレッドアリーマー・“キング”、出世して登場！ あっさり瞬殺された後は、だっと走って逃げ切り「アリーマーに勝ちました」。いや、勝ってないし。

心が折れそうな課長は、ファンレターに励まされて再起動。だが、またもや『魔界村』ルールで2周目が始まり、一度はギブアップ！　そこに岐部も激励に駆けつけ、スタッフの並々ならぬ決意に後押しされ、徹夜でサービス残業に臨む。AD浦川・イノコMAXらふたりと力を合わせ、19時間かけて真のラスボス・大魔王ルシファーを撃破。ついに念願の勝ち星、1勝1敗！

いまのところ最後の“入村”は、第3作目の『超魔界村』（第7シーズンの#08）。課長、いきなり「（プリンセスを救い出すことが）無理やと思います」とチョー断言！　「二段ジャンプ」の感覚に戸惑いながら、レッドアリーマーA（エース）を見た瞬間に逃げたり、前作2本の経験から要領良さを見せ、パーマをあてた浦川も助っ人に参上。やっぱり『魔界村』ルールにより2周目がスタート。クリアに必要な「プリンセスの腕輪」をわざわざ探し当てたら、この武器がメチャ使いにくい。それでも挑戦開始から16時間、超魔王とのタイマンに奇跡の勝利！

これで2勝1敗と勝ち越した課長、「僕は魔界村の住民票はいりません！」と爽やかに村にサヨナラ。しかし、エンディングに「The End……？」の文字が？　ちなみに、外伝の『レッドアリーマーⅡ』（第6シーズンの#04）では、秘密兵器として笹野まで投入されたが、ステージ5のボスに勝てずに挑戦は失敗している。

りに動いていくれて。

有野 作った罠、全部にハマるんですもんね。

藤原 それが作り手側の醍醐味ですから（笑）。それが一番いい。上手い人にはあまり興味がないんですよ。

有野 あ、そうなんですか！

藤原 「うん、上手いね」ってくらいで。どっちかっていうと、下手なプレイをしたときに面白いかどうかってことが大事なんです。

有野 どんなありえないミスをするかっていう。

藤原 それでクソーと思ってくれると。

有野 そうですね、まんまと思ってますね（笑）。

藤原 上手い人と下手な人のプレイって違いがあるんですよ。だから、上手い人を殺そうとするところでは、下手な人のほうがスムーズに行けたりするんです。両方を混ぜつつ作っていますね。

有野 でも、普通、家でも途中で嫌になったら、違うゲームをしたりするじゃないですか。僕、16時間ずーっと『魔界村』なんですよ。

藤原 ようやりましたねえ。

有野 それが、仕事なんですよ（笑）。

藤原 それだけやっていると、前に行けたところが行けなくなったりしませんか？

有野 しょうもないミスが増えてきますね。集中力がなくなっていくんです。死ぬ回数が増えると、だいぶ夜だなって。

藤原 本当は、2〜3時間やり込んで、ちょっと休んで、もう1回やると意外とできたりするんですよ。

有野 あ、いったん休憩入れるんですね。それ、うちのスタッフに言ってください（笑）。

藤原 『大魔界村』はされました？

有野 『大魔界村』は2周やりましたね。それと『超魔界村』はアイテム（プリンセスの腕輪）を取りにくやつですよね。あの姫はどうして「忘れてきてますよ」って言い方するんですかね？

藤原 最初に言うと、みんな探しちゃうので、最後に言わせたんです。

有野 先、言えやって！（笑）。あと、どうして『大魔界村』にしたんですか？ 町とか、市とかにグレードアップせずに、「村」は残して、「大」になったのは。

藤原 開けた感じじゃないっていうか、人里離れたイメージですね。もうひとつは語呂です。

——藤原さんの『魔界村』シリーズって、2周目のクリアに必要な武器って絶対に使いづらいですよね。

藤原 武器っていうのは落ちてるから、ある意味トラップにもなるんですよ。嫌ならよける、ほしいのは取りに行くっていう、その面白さを大事にしているゲームなんですよ。

有野 なんでも拾いに行けばいいってもんじゃないってことですね。たいまつなんか、絶対使えるところがないですよね。必要なステージってあるんですか？

藤原 意外と、レッドアリーマーに良かったりするんですよ。

有野 あんなに飛ぶのに!?

藤原 炎を置いておくんですよ。そうすると突っ込んでくるんで（笑）。

有野 それで、やっつけきれるんですか？

藤原 ……うーん。でも、まあ短剣のほうがいいですね（笑）。

有野 ふははは（笑）。短剣だけでいいのに！

藤原 というか、短剣を取ったら、もう手放しちゃダメですからね。ただ、たまにたいまつを使ってみたり、オノを使ってみたりね。

有野 でも、たいまつで2周行ける人っていないですよね。

藤原 たぶん（笑）。

——課長も『大魔界村』、『超魔界村』に進むにつれて、たいまつを避けていますよね。

有野 避けてますねえ。どうせ、あかんねんやろって思いますもん。

藤原 一見、いいですけどね。ボーっと燃えたりして。でも、燃えてると次のが出なかったりね。それが結局難しくしているんですよ。

課長キャラがあるのも『魔界村』のおかげ！

——藤原さんは、課長も大好きな『バイオハザード』にも関わっておられるんですよね。

藤原 そうですね。企画や仕様書を書いたのは別の人間なのですが、こういうのをやろう、ってプロデュースをしたのが僕ですね。その前にやっていた『スウィートホーム』をベースに、よりその時代のグラフィックにして、リアルに作ったのが『バイオハザード』なんです。

有野 誰もが知ってるゲームですよね。

藤原 でも、当時はそんなに売れると思って作ったゲームじゃなかったんです。

有野 ここまでのホラーはなかったですよね。

藤原 マニアックな人たちが好きなジャンルだったので、100万本、200万本を狙ったのではなくて、20万本、30万本っていうコアな層に向けたものだったんです。だから、逆にその人たちに喜んでもらえるように作った結果ですね。

有野 これ、僕の先輩の出川（哲朗）さんが知ってたから、すごいメジャーなんだなあって。出川さん、全然ゲームしないんですけど「ありのっち、めっちゃ怖いゲームがあるの、知ってる？」って。うちに来たとき「これですか？」って出したら「違うよ！ こんなんじゃないよ！ 犬が出るんだよ！」って。「もう犬のところ、だいぶ前に終わってんのになあ」って（笑）。それで、このゲームはすごいねんなあ、って。

藤原 怖さを求めるのが『バイオ』ですからね。

有野 女の人もやるようになりましたよね。

藤原 奥さんもゲームがお好きなんですか？

有野 そうですね！ いま、『ロードランナー』にハマっていますね。僕もやって、常にカミさんより先に行って、さすが課長って。

藤原 奥さんお上手なんですか？

有野 上手なほうじゃないですねえ。『魔界村』は難し過ぎてできないですね。『バイオハザード』も好きで全部やってますけど、中ボスとか出ると「代わって」って。で、「さすが！ やるじゃん課長！」って点数稼ぎができるんです。

——あははは（笑）。いい話が出たところで、最後にそれぞれ〝宿命のライバル〟に対するメッセージをいただければ。

有野 僕ねえ、カミさんの家に初めて行ったのって「（『バイオハザード』シリーズの）『アウトブレイク』がわからないから教えて」って言われたからなんですよね。思えば藤原さんのおかげですねえ、いま家庭があるのは（笑）。それと、この課長っていうキャラクターが出来上がったのも、藤原さんのおかげってことになるのかなあ。まあ、認めたくないところではあるんですけどね。

藤原 作ったのは20年以上前で、当時は「知る人ぞ知る」という感じだった『魔界村』を、いまこうやって取り上げていただいて、本当に感謝しています。

有野 いえいえ（笑）。

藤原 これからも懲りずによろしくお願いします。

有野 感謝されてるって思ったら、もうちょっと頑張れるような気がします（笑）。



有野晋哉

1972年2月25日生まれ。大阪府出身。中学時代からの友人である濱口優と1990年、お笑いコンビ「よゐこ」を結成。コンビとしての活動のみならず『ゲームセンターCX』（フジテレビ721）、『まんとら』（tvk）にもレギュラー出演するなど、幅広く活躍中。

藤原得郎

1961年4月7日生まれ。大阪府出身。1984年、カプコンに入社。『魔界村』『ロックマン2』など多くの作品を手掛ける。1996年『バイオハザード』をプロデュースした後、同社を退社しウーピーキャンプを設立。PSP版『極魔界村』ではディレクターを務める。



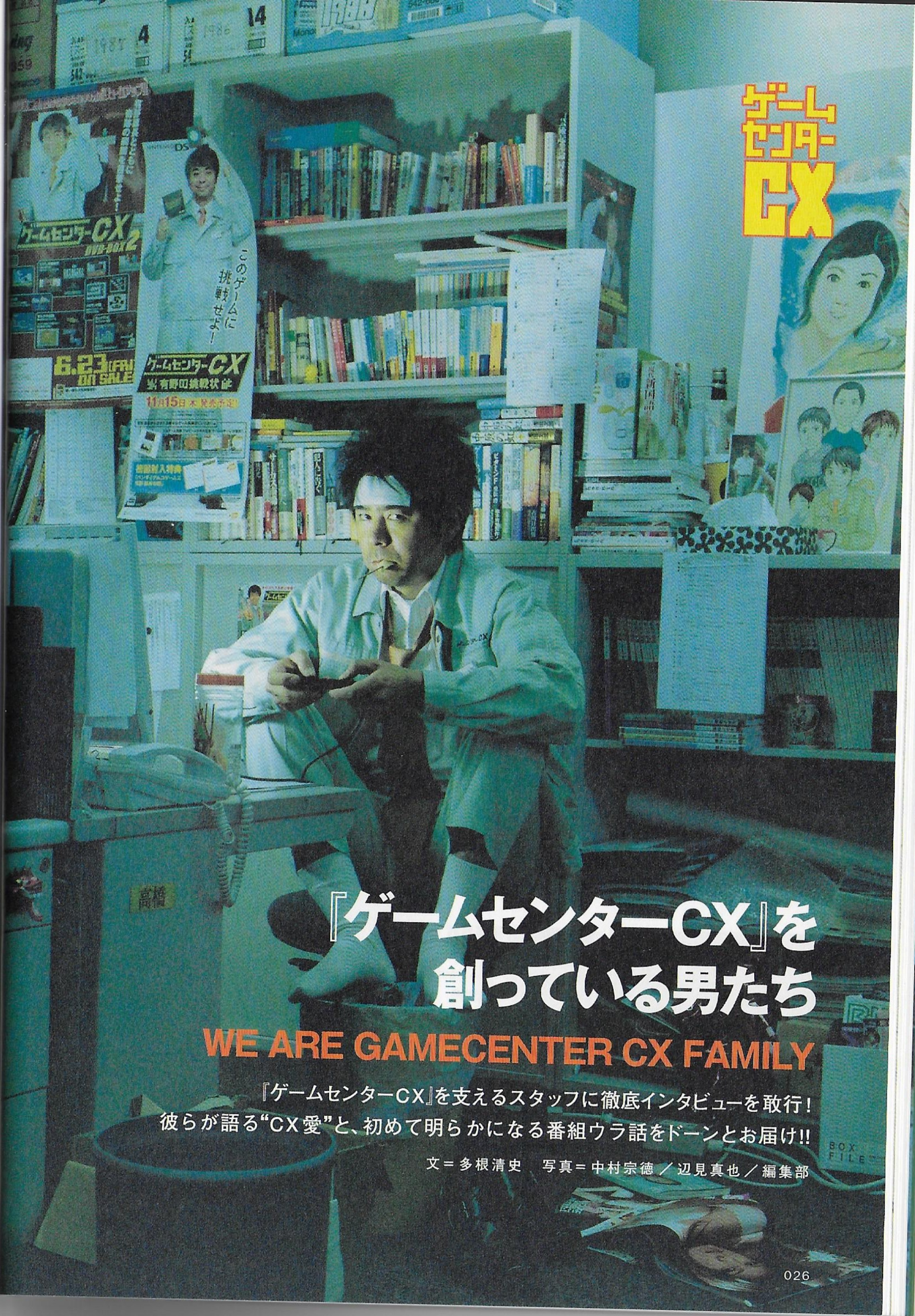




『極魔界村 改』

ジャンル：アクション
メーカー：カプコン
機種：PSP
発売日：2007.08.02
定価：3140円（税込）

1985年にアーケード版が初登場して以来、現在も熱烈なファンを持つ名作アクションゲーム『魔界村』の最新作がPSPに登場！ シリーズの生みの親である藤原得郎氏がディレクターを務めた『極魔界村』に加えて、そのアレンジ版を同時収録したPSP専用ソフト『極魔界村 改』は現在絶賛発売中!!



『ゲームセンターCX』を創っている男たち

WE ARE GAMECENTER CX FAMILY

『ゲームセンターCX』を支えるスタッフに徹底インタビューを敢行！
彼らが語る“CX愛”と、初めて明らかになる番組ウラ話をドーンとお届け!!

文＝多根清史　写真＝中村宗徳／辺見真也／編集部

東島真一郎
TOJIMA SHINICHIRO

1974年12月26日生まれ。大阪府出身。栄光の『ゲームセンターCX』初代AD。第2シーズンの初回で一度番組を去るも、第3シーズンの最終回から復帰。その後はAPとして番組を支えた。現在は自身の夢である映画制作の現場で奮闘中。



――東島さんと言えば「ラリオスを攻略できる男」という触れ込みで登場して、一撃でやられたのが面白かったですよね（笑）。昔からゲームはやってらしたんですか？

東島　いや、ゲームは友達の家でしかやったことないですね。小学校6年生のときにテレビが壊れて、高校2年まで家になかったんですね。

――友達の家ではどんなゲームを？

東島　やっぱり覚えてるのは『スーパーマリオブラザーズ』で、みんなで集まってよくやってました。あと『ドラクエⅡ』だったかな、あれは最後までやらせてもらいましたね。

――友達の家に40時間以上はいた、と（笑）。でも『ファイナルファイト』はすごく上手かったじゃないですか。

東島　高校2年のときテレビと一緒に、スーファミも買ったんですよ。それから『ファイナルファイト』を弟が買ってきて、ふたりでやってた感じですね。

――挑戦が失敗した後に50分でクリアしてましたけど、初めてやった人ができませんよね（笑）。

東島　結構連射とか速いんで（笑）。『忍者龍剣伝』のときの奇跡といいますか、4人の協力プレイが感動的でしたよね。

東島　あれは自分もゲーム的に好きだったんですが、実はエンディングとか全然知らなかったんですよ。最後のボスが変身して、僕も本気でビックリしました（笑）。

――あのときは課長との絡みも良かったですよね。西日を体でさえぎったり、最後にセリフを読んだり（笑）。

東島　有野さんとは収録中に結構話したからだったと思います。有野さんが合わせてくれたっていうのもあると思うんですけど。

――他に、特に苦労されたってソフトはありますか？

東島　第1シーズンの『ダービースタリオン』が馬のゲームって言われて、やだなって思ってたんですよ。でも、やり始めたら結構面白くて、強い馬ができちゃって。年末、ずっと馬を育ててましたね（笑）。

――『スーパーマリオ64』の「これがクッパの恐ろしいところなんですよ」「お前、クッパの何知ってんねん！」ってやり取りも最高でしたね。

東島　僕はいつも、何が面白いかわからなくって。未だに何が面白いんだろうっていう（笑）。

――わりと天然でウケを取っちゃうわけですよね（笑）。いま東島さんは、どういうお仕事を？

東島　映画のアシスタントプロデューサーをしてます。テレビには全然関わってないですね。

――でも、たまには助っ人として呼んでほしい？

東島　やっぱり会社に戻ってきて『ゲームセンターCX』のスタッフに会うと、一番落ち着きますね。

――スタッフの皆さん、家族みたいなものなんですね。その『CX』もゲーム化されるまで来たわけですけど、有野さんに何かメッセージは？

東島　長い間お疲れ様です、これからもずっとよろしくお願いします、ですね。

――最後にファンの方に何かひと言。

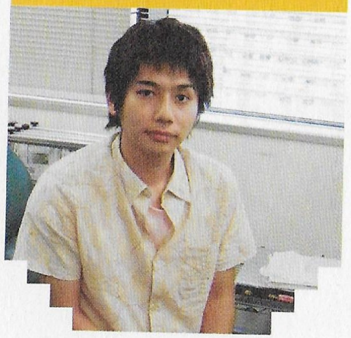
東島　これからも応援お願いします、っていう感じですかね。いまファンの方からの反応がすごいじゃないですか。本当にこの番組が好きっていう想いが伝わるんで、やってて良かったなって思いますね。



笹野大司

SASANO HIROSHI

1976年5月26日生まれ。大阪府出身。確かなテクニックと『魔界村』2周目をクリアしたド根性で人気の2代目AD。現在は大阪で『上沼恵美子のおしゃべりクッキング』『ごきげん! ブランニュ』（共にABC）などを担当している。



——笹野さんが『CX』でデビューされた頃は、すでに業界歴は長かったんですか？

笹野　当時は、こっち（大阪）でディレクターもやってたんです。で、東島がいなくなるから、東京に来てほしいと言われて。「まさかAD？」ってそのときはビックリしました（笑）。

——ゲームがすごく上手いですけど、お好きでした？

笹野　ベタなものしかやってないです。特にRPGが好きで、『FF』は全部やってて、いま『XII』をやってるところです。

——やっぱり、やり込んでますね（笑）。でも、最初は有野さんも心を開いてくれませんでしたよね。

笹野　東島に比べて、イジりにくかったんやと思います（笑）。

——それが『魔界村』の頃には、頼りっきりになりましたね（笑）。

笹野　『魔界村』しんどかったです！　事前のロケハンでクリアできなくて、どうしようかなって。で、2周目は居残りでやって。

——いまや『魔界村』と言えば笹野さんですからね（笑）。

笹野　あと、キツかったのは『プリンス・オブ・ペルシャ』。パソコン用の攻略サイトを見て、てっきり全12面だと思ってたんです。で、2日目で終わると思ったら、13面が始まって（笑）。あのときは、ずっと冷や汗をかいてましたね。

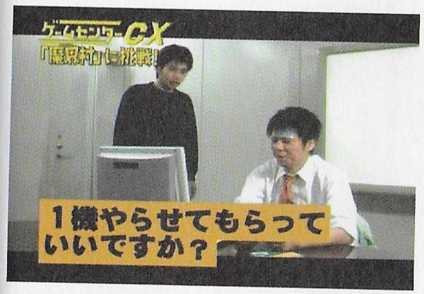
——『ときめきメモリアル』のときは、有野さんがご結婚の報告を先に『めちゃイケ！』でしてたことを寂しがってましたね（笑）。

笹野　そうそう、僕らにも言ってくれてもいいのにって（笑）。

——そう言う笹野さんも、いつの間にか結婚されてましたよね。

笹野　僕は有野さんにイジってもらいたかったんですけど、菅さんが「（番組で）絶対に言うな！」って（笑）。有野さんと僕の子供が1ヵ月違いで、大阪に戻ってきた後も、こんなぶ厚い育児本を送ってきてくれたり（笑）。有野さん、そういう優しいところがありますね。

——でも、笹野さんって「たまゲー」でも接待プレイしないですよね（笑）。



笹野　『マリオブラザーズ』の殺し合いとか、本気でやらないと面白くないですから（笑）。

——よく「（コントローラが）べちゃべちゃや！」って言われますが、そんなに汗をかくんですか？

笹野　野球でもなんでも汗をかくんです。ファン感謝デーのとき、大画面で浦川や井上がやってたじゃないですか？　俺、あのときいなくて良かったと思いましたもん。

——あはは（笑）。今回『CX』がゲーム化されて、笹野さんもドット絵で出演しますよね。感慨深いですか？

笹野　早くやってみたいです。会社からソフトがもらえるのかどうか、わからないんですけど……。「自分で買え！」て言われそうですね（笑）。

——有野さんに、何かメッセージは？

笹野　また大阪などで仕事をされる機会があったら、ご一緒できればと。『ゲームセンターCX』は大変ですが、ずっと続けてください。あと、育児本とかおしり拭きナップとかありがとうございました。

——では、ファンに何かひと言を。

笹野　これからも飽きることなく応援してください。いろんなADが出てくるやろうけど、温かい目で見守ってあげてくださいね。

浦川 瞬

URAKAWA SHUN

1982年7月23日生まれ。福岡県出身。卓越したゲームテクニックと甘いマスクで人気の3代目AD。『高橋名人の冒険島』においては完全攻略28時間という前人未到の生き地獄を経験する。現在は『百識』（CX）のADを務めている。



——大学を卒業されて、最初のお仕事が『CX』だったんですか？

浦川　そうですね。僕の地元は福岡なんですけど、テレビしか興味がなくて、最初から東京に出ようと決めてました。

——最初は有野さんの評価も辛口でしたよね。

浦川　別にゲームができるわけでもなく、入社1年目で他の仕事もできなかったですから。

——ゲームはあんまりやってなかったんですか？

浦川　大学のときに『ウイニングイレブン』をやってたぐらいですね。要はADなので、最初から最後まで、やれって言われたことはやるっていう。それが積み重なって、できるようになったのかも知れないですね。

——「CXの出来杉君」とも呼ばれる浦川さんですが、一番苦労されたのは『高橋名人の冒険島』ですか？

浦川　そうですね。横で藤本さんが（VTRの）編集作業をされてるから、僕は休むこともできず（笑）。「藤本さんが終わるまではやろう」と思ってやり続けて、たまたまクリアできたということなんですけどね。

——ファン感謝デーの『マイティボンジャック』には、意外に苦戦してましたよね。

浦川　『マイティボンジャック』はそんなに難しくないな、と思ってたんですよ。でも当日、壇上に上がった瞬間に、ルールがわからないくらい飲まれて。あれだけの人数が見てる中で、ゲームなんてやるもんじゃないと思いましたけどね（笑）。

——女性ファンの多い浦川さんですが、ヒゲを生やされたことも話題になってますよね。

浦川　うーん、番組にも「浦川さんのヒゲを子供が怖いと言っているので、やめてください」っていうメッセージが寄せられて（笑）。仕事して帰れなくて、仕方なく生えるヒゲなんですけどね。

——あははは（笑）。では最後に、有野課長へのメッセージは？

浦川　「まだ2位ッスかねえ？」ですかね。確か株主総会のとき、有野さんに（ADの）順位付けをされて、



僕は2位だったんですよ（笑）。（そのときの1位だった）笹野さんは師匠みたいな存在なんですけどね。

——じゃあ、ゲームだけじゃなく、ADとしても笹野さんを超えたい？

浦川　とりあえず……と言うと怒られるかな（笑）。あとは「野田さん（有野課長のマネージャー）によくお会いします」ですかね。だから変な番組ですよね。松竹芸能の有野さんだし、ビーワイルドの僕らですけど、『CX』っていう括りにすると、昔の藤子不二雄さんの「トキワ荘」みたいな感じになるのかな、と思っちゃいますね。みんなバラバラだけど仲間、みたいな。だから、新人が入ると良くないと思います（笑）。

——あははは（笑）。

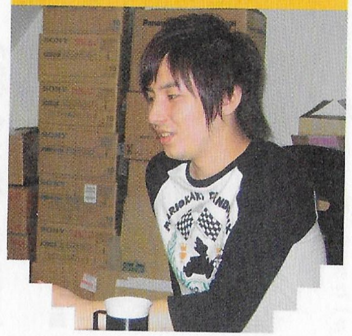
浦川　守られてますから。外に出ると、本当はADとディレクターの立場はこうだ、みたいなのが当然あるんですけど、そういう立ち位置を忘れさせてくれるところが『CX』にはありますから。

——「今回からADが変わりました」って報告する番組もないですよね。

浦川　そうですね（笑）。それが良くもあり、悪くもあると思うんですけど。でも、こんな番組は二度とないんだろうな、とは思いますよね。

岐部昌幸
KIBE MASAYUKI

1977年10月9日生まれ。群馬県出身。セガをこよなく愛する番組構成作家。有野課長の相手役として、『CX』にも度々登場。10月から新番組『ショーバン』『アナ☆ログ』(共にCX)を担当。



――岐部さんと言えば、やっぱりセガですよね。初めてのゲーム機は？

岐部　初代のSG-1000です。お母さんが安いゲーム機を広告で見て注文しちゃって。

――「これじゃない！」って感じ？

岐部　もうガックリしましたね（笑）。ようやく学校のファミコングループに入れるってことで「今日来るんだ」とか言ってましたから。

――友達と話が通じませんよね。

岐部　次の日から、1週間くらい友達と関わらないように生活して（笑）。そしたら、やっぱりセガを間違えて買っちゃった子がいて、あれこれソフトを貸しっこしましたね。

――お互いに隠れセガ人として（笑）。では、ファミコンを経ずに『CX』まで来られたんですか？

岐部　いえ、近所にお金持ちの子がいて、ファミコンを買い換えたって話をしてたんですよ。それで「いいなあ」って話を晩御飯のときしたら、あくる日、お母さんがその子の家にお土産を持って行って「古いほうを譲ってくれませんか」って。たぶん「お母さん、ファミコンじゃないよ！」って言われてたのが、ずっと心に残ってたからだと思うんですけどね。お母さんには一生頭が上がりません（笑）。

――わが子のためにファミコンを！

岐部　そこからファミコンを始めたんですけど、印象残っているのは、やっぱり『火の鳥』ですね。和風の音楽が素晴らしくて、気持ち良く進んでいけるのが好きで。

――ただ、「挑戦」ではサクサク進み過ぎた感じでしたね。

岐部　本当は各ボスの攻略法って、いろんな技があるんです。でも、有野さんはダメージ覚悟の盛り上がりに欠ける連射をして（笑）。

――そんな有野さんですが、『マイティボンジャック』では、ものすごい奇跡を起こしましたよね。

岐部　そうですね。僕、菅さんと相談しながら舞台裏で見てたんですけど、本当は第1部で挑戦は終わり、第2部からはおちゃらけ満載でお送りするはずだったんですよ。でも「これは続けなきゃなあ」って第2部に入ったら、あの奇跡が起こって。

――やっぱり有野さんは、様々な意味で予想を超えてますよね。

岐部　この番組に関しては平均点ギリギリのときもあれば、150点や200点を平気で突き抜けるときがあるんですよ。やっぱり課長のパワーなんだと思います。

――ゲームに対しても真面目な人ですよね。ADやスタッフをイジりつつ、実は本当に優しい方ですし。

岐部　ええ、みんなすごく好きです。家族みたいな、でもタレントさんとスタッフっていう緊張感もありつつ。本人は『めちゃイケ！』が活躍のベースでしょうけど、僕らは家族のような気持ちでいつでも待っていますので（笑）、これからも我慢強くお付き合いをいただきたいですね。

――では最後に、ファンの方々にメッセージなどあれば。

岐部　時々「岐部！　なんでこのソフトだよ」って思われることがあるかもしれませんが、一応、あれこれ考えているつもりです。が、やっぱりうまくいかないこともあります。それは……すみません（笑）。ひとりでも多くの方に番組を愛していただきたいなと思っていますので、これからもよろしくお願いします。



特別企画『ゲームセンターCX』スタッフアンケート

『CX』に参加しているスタッフにアンケートを実施！
スタッフがCNTだけに教えてくれた"ここだけの話"を一挙大公開!!

Q1 「有野の挑戦」の中で一番印象に残っているソフトと、その理由を教えてください。

第1位『マイティボンジャック』

650人の前でゲームをして、あんなに感動的に一体感を味わえて幸せでした。現場でナマでナレーションを読んでましたが、その瞬間言葉を失った（菅 剛史・プロデューサー）／自分で編集していて鳥肌が立ったので（中内竜也・ディレクター）／ライブならではの臨場感とクリアしたときのお客さんの総立ちに感動した（東島真一郎・初代AD）／ライブでの出演者の緊張感が伝わってきて最高でした（吉野広教・CGデザイナー）／会場外まで響き渡る歓声はすごかったです（石田 希・AP兼AD）

第2位『スーパーマリオワールド』

クリアしたときの有野さんのテンションの高さ、スタッフの喜びようは間違いなく史上最高だったと思う（浦川 瞬・3代目AD）／究極のラスト1機クリアだったので。あの1機が失敗していたら3日間の苦労が水の泡になってたかと思うと……（藤本達也・ディレクター）

第3位『プリンス・オブ・ペルシャ』

『アトランチスの謎』も捨てがたいですが、有野さんとの謎解き冒険感が強いので（酒井健作・企画・構成）

その他『アトランチスの謎』

ゲーム自体の完成度もありましたが、有野さんが天然で落ちたところがワープポイントだったり、連続ジャンプで1回多く飛んで死んだり、ADとの絡みやエンディングに向けての盛り上がりも十分で、番組の方向性が間違っていないことを確信しました（松井信樹・初代プロデューサー）

『忍者龍剣伝』

クリアしたとき泣けてしまった。有野課長が起こす奇跡、そして「ゲームって素晴らしい〜!!」ってホンキで思った（飯田美保・AP）

『ロックマン2』

編集が上がってこなくて、MA作業も相当時間がかかったので（谷澤宗明／MA）

『ときめきメモリアル』

恋愛シミュレーションゲームなんてとバカにしてましたが、藤崎詩織のカワイさに昇天しました（阿部浩一・カメラマン）

Q2 「有野の挑戦」を見ていて「自分のほうが絶対うまくプレイできるのに！」と思ったことはありますか？

ある＝50%　ない＝50%

Q3 今後「有野の挑戦」で挑戦して欲しいゲームソフトはありますか？

『仮面ライダー倶楽部』『くにおくんの時代劇だよ全員集合』『けいさんゲーム算数4年生』『スーパードンキーコング2』『スーパーマリオUSA』『ドラゴンズレア』『ドラゴンボール 神龍の謎』『バイオハザード』『ファイヤープロレスリング』『ファミコンジャンプ2』『パロディウス』（以上、50音順）

Q4 有野課長は最終的に、どこまで出世できると思いますか？

課長＝50%　部長＝30%
社長＝5%　その他＝15%（「主任へ降格」「転職する」など）

Q5 有野課長にメッセージをお願いします！

ファン＆スタッフにとても優しい有野課長へ。いつも段取り悪くて申し訳ありません。あと、ボロボロになってきた課長のネクタイ、どうしましょうか……？（飯田美保・AP）／念願の『コンティニュー』表紙、おめでとうございます！（岐部昌幸・構成作家）／いつもお疲れ様です。少しでも喜んでもらえるように、ロケ弁選び頑張ります（石田 希・AP兼AD）／これからも毎回12時間、平均的にテンションを保ちながら頑張ってくださいネ（阿部浩一・カメラマン）／有野さんよりゲームが下手なのにミスしたとき「エ〜！」とか言ってスミマセン！ でも、今後も言います（中内竜也・ディレクター）／毎回長いロケ、本当にお疲れ様です。僕もゲームは好きですが10時間以上もひたすらやり続けるのには本当に頭が下がります。これからも頑張ってください（藤本達也・ディレクター）／もっとお話しましょう（須田祐一郎／技術提供）／やっぱりグッズは「有野課長モノ」がよく売れるので、課長の面白アイディア、お待ちしております!!（田辺純江・オリジナルグッズ物販担当）／今後も、数多くの懐かしいゲームに挑戦していかれるかと思いますが、挫けず頑張ってください！（沼尾和哉・AD）／収録行けてなくてすみません……。これからも奇跡のプレイ、よろしくお願いします（酒井健作・企画・構成）／最近はイベントのときぐらいしか現場に顔を出せませんが、行ったときはもう少し喜んでください（松井信樹・初代プロデューサー）／自分にとって"代表作"と言えるまで番組は成長できました。有野さんに感謝です。20年はムリかも知れませんが、10年続けませんか？（菅 剛史・プロデューサー）



『ゲームセンターCX 有野の挑戦状』
2007年11月15日、発売決定!!

第7シーズンでも開発状況が逐一放送されていた『ゲームセンターCX 有野の挑戦状』の発売まで、いよいよ1ヵ月のカウントダウン! 有野課長みずから企画会議に出席、アイディア出しまで行ったこの挑戦状、受けてみぃや!!

文＝多根清史

ファミコン少年の夢、ここに結実!
「ゲームinゲーム」とは何か!?



『CX』、DSの中に課長オーン! ゲーム魔王アリーノーが送り込む80年代風レトロゲームの“挑戦状”を、有野少年とふたりでクリアすることができるか? 人気のADたちも意外な形で登場する感動巨編!



ゲーム魔王アリーノー出現!!

有野課長の「ゲームが上手くなりたい!」という願いが実体化した魔王。次々とレトロ風ゲームの挑戦状を送ってくる。



有野少年と挑戦状にトライ!!

80年代にゲームを遊んでいた少年時代の課長その人。この頃に練習していれば、“絶妙な下手さ”はなかったのか?



『ゲームファンマガジン』創刊!?

「マル秘テクニック」や「裏技」がバッチリ載っているプレイヤーの頼もしい味方。歴代ADが編集部員として出演している。

さんざん難関ゲームを遊ぶ……というより遊ばれてきた『ゲームセンターCX』、こっちからゲームの世界に行ったるでぇー! マイクで「くぐれ!」と有野課長に叫んでマリオを操作させる? AD東島が差し込む日光をさえぎるリズムゲームか? 様々な噂が飛びかったが、その正体はレトロ風ゲームのオンパレードだった。

プレイヤーは突然80年代の過去に飛ばされる。そこには、有野の「もっとゲームが上手かったらなぁ……」という願いがゲーム機に宿った“ゲーム魔王アリーノー”が実体化していた。主人公はファミコン全盛期の“有野少年”と協力して、次々と送りつけられる“挑戦状”をクリアしていくのだ。

魔王が差し向けた第1の刺客は、シューティングの『コズミックゲート』。さすが本人、有野少(中)年の苦手科目をわかってらっしゃる。ほか「横スクロールアクション」や「レースゲーム」や「RPG」まで、様々なジャンルの広がりがDSの中で蘇る。さらにパワーアップした“続編”が現れるゲームもあり、あやうし有野少年!

そこで活用したいのが「マル秘テクニック」などが載ってる(ゲーム内)ゲーム雑誌。挑戦するゲームが増えれば、部屋の中の雑誌もどんどん充実していく。その編集長や攻略ライターは、笹野や浦川ら頼もしいADたち。彼ら家臣団に代わって、高らかに博多弁で言おう。「課長、1機やらせてもらってよかですか?」

佐々木夕介（バンダイナムコゲームス）

私自身もファミコン世代ですので『ゲームセンターCX』は毎シーズン見ていましたし、ファン感謝祭にも、いちファンとして参加していました。何とか有野課長と一緒にゲームを製作できないかと思い、昨年(2006年)の東京ゲームショウに出展されていた『CX』のブースにうかがい、番組と協力して、いままでにないゲームは作れないか? とお話をさせていただきました。

番組の持つ良さや“らしさ”、また私と同じく『CX』ファンのことを考えて、どんなゲームにするかすごく悩みました。突き詰めて考えついた「ゲームinゲーム」という全体像は、番組の持つ匂いや雰囲気とも合っていて、また「ここまでするか!!」と言うくらいの裏技や隠しコマンドなど、80年代当時のイメージを再現できていると思います。

ゲーム内に収録されている有野さんからの「挑戦状」は、なかなか歯応えがあるものばかりです。いつも番組で苦戦している有野課長になりきってプレイしてみてください。

鈴井匡伸（インディーズゼロ）

弊社にはファミコンソフトが280本ほどあったり古いゲーム攻略本を集めていたり80年代のファミコン雑誌があったりと、自分たちを楽しませてくれたレトロゲームに会社ぐるみで愛着を持っていました。『ゲームセンターCX』に関しては、そのレトロゲーム収集の一環としてDVDで集めていました。

今回の『有野の挑戦状』は、80年代のゲームの思い出を持っているすべての人に楽しんでもらえるよう、当時の空気感をDSにパッケージングしました。本編ストーリーと雑談会話、それからゲーム内雑誌には、80年代当時の「そんなようなこと、あったあった!」的な話をたくさん盛り込みました。もう1度当時を振り返るように紐解いていく感覚が楽しめると思いますので、当時を思い出しながら遊んでもらえれば嬉しいです。もちろん挑戦という部分にこだわりがある方には「やりこみ」というモードも用意されていますので、有野課長の気分をDSで存分に楽しんでいただけると思います!

RETROにしてNEWEST!?
ウルトラ豪華な挑戦ソフトを見よ!!



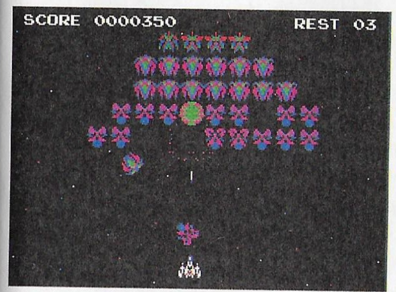




ドンドン送り込まれる有野の挑戦状ソフト！ ああ、饅頭じゃなくゲームソフト怖いッ！ シューティングやアクションからRPGまで、行くたびに新作ソフトが遊べるなんて、こんな友達がいたら家に入りびたりですよ!!

コズミックゲート

ジャンル：シューティング
メーカー：TOMATO
発売日：1984.11.08

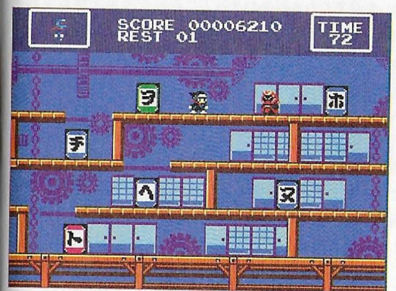


銀河宇宙暦2550年、銀河連邦所属のキミは、M32星雲を調査中に人類発祥の地、地球からのSOS信号をキャッチした。新型戦闘インフィニティーを駆って旅に出た戦士の前に、人類の天敵マス・インセクターが待ち受けていた！

発売元がバンナムさんだし言っちゃいますが、『さんまの名探偵』の中で遊べた『ギャラクシガニ』の20年ぶりのリメイクですかーッ!! パワーアップのアイテムを取ると、タテ1列に並んだ敵を「貫通弾」で一気にやっつけられるのが進化の証し。有野課長が「とにかく長いほうがいい」と企画会議でも望んだように、全64ステージ＝『頭脳戦艦ガル』×2倍以上の道のり(2ガル)。しかし「ワープゲート」を上手いこと開いてやれば、『アトランティスの謎』みたいにサクサク前へ進めるのだ。特殊ステージの「アステロイドゾーン」では、隕石を壊しまくってがっぽりボーナスのチャンス！ シューティングの苦手な有野少年に代わって頑張ろう。

からくり忍者 ハグルマン

ジャンル：アクション
メーカー：GEARS
発売日：1985.09.13



『スーパーマリオブラザーズ』や『魔界村』など、有野課長が名勝負数え歌をくり広げられたジャンプアクション。その最新版とも言えるのが本作『ハグルマン』！

心を持つカラクリ“からくり忍者ハグルマン”は、悪の科学者「珍幻斎」にさらわれたほおづき姫を追って、からくり屋敷に潜入した。ハグルマンが敵を倒す方法はただひとつ、“踏む”だけ。でも敵の中には踏まれるのを防いだり、気絶するだけの敵もいるからご用心。手裏剣を投げて当てても敵を気絶させられるので、焦ってギリジャン失敗するより1匹ずつ片付けて……なんて腰が引けてるとタイムオーバーに！

ハグルマンの目的は、屋敷の最上階にいる珍幻斎を倒して、ほおずき姫を助けること。各フロアでボスが隠している「からくり出口」に入って、上を目指すのだ。扉の回転で敵を倒したり、あらゆる“からくり”を使いこなして、姫の元に走れハグルマン！

ラリーキング

ジャンル：レース
メーカー：SIMPLE SOFT
発売日：1985.11.21



抜きつ抜かれつのレースゲームは『ファミリージョッキー』しか“挑戦”してなかったりするので（しかも「たまゲー」のホームグラウンドにて）このチョイスはちと意外。そう思ったら、主人公の名前がマーサー・アリオ！『CX』本編でも課長直筆のきわど過ぎるキャラデザインが放送されてるはずだが、レースには顔出ししないので気になさらずに（いままでの前ふりは何？）。

世界最強のラリー王を決める「ワールドラリーツアー」は全4コース。ゆるいカーブが主な「森林」、速度落ちが厳しい「砂漠」、分岐を冷静に判断したい「市街地」と、すばやいドライブテクが試される。壁やライバル車にぶつかるとダメージが溜まり、ゲージがゼロになるとどかーん。85年に発売された（という設定の）ゲームだけあって『ファミリーサーキット』みたいなドット絵だけど、カーブでドリフト→爆発的に加速できるのが“D”って感じの現代っ子やねえ。

スタープリンス

ジャンル：シューティング
メーカー：TOMATO
発売日：1986.06.03



うわー前の『コズミックゲート』は左右だけやったけど、今度のは上と下にも動けるんや。これがぷれすて3ゆうやっちゃなあ（違います）……と関西弁の空耳が聞こえてきそうな進化をとげちゃいました！

主役メカ・バルバードの武器は、多くのザコを攻撃できる「サイドブースター」や前方に火力を集中させる「パワーブースター」、後ろは任せとけの「バックブースター」など充実の品揃え。ボタン長押しでバリアが発動し、8発受け止めるとスパークショットが自動で放たれるのはバンナムの『オーダイン』？ スコア稼ぎのやり込み要素もぱんぱんに詰め込まれ、ラリ……ったレダンセトの目玉を合体前に倒せば、3万点ボーナス！ 各エリア内に隠された【P】【R】【I】【N】【C】【E】（プリンス!）を見つければ点数はさらにドン。

ところでゲーム内のマニュアルにある「スタープリンス専用連射コントローラ」（希望小売価格：3800円）、本当に発売してください！



『ゲームセンターCX 有野の挑戦状』
ジャンル：ゲーム in ゲーム
メーカー：バンダイナムコゲームス
機種：ニンテンドーDS
発売日：2007.11.15
定価：5040円（税込）







魔王アリーノーの挑戦状を次々とクリアしていけば、現実さながらに新作が追加される。RPGの『ガディアクエスト』は岩が！ 町民が！ サウンドが！ “87年当時のRPGっぽさ”にこだわっていて感動のデキ。3人の仲間の名前を入力するところは「ありの」「きさの」「うらかわ」にしちゃいましたよ！（イノコさんスマン）



WE WANNA BE GAMECENTER CX FAMILY!

CLOSING TALK

菅 剛史（プロデューサー）インタビュー

text KIYOSHI TANE　photo MASAYA HENMI

菅 剛史　1964年10月5日生まれ。大阪府出身。株式会社ビーワイルド常務取締役。第1シーズンより現在まで一貫して番組の演出、プロデューサー、ナレーション、さらにイベントでは物販ブースの先頭に立つ"CXファミリー"の大黒柱。

──菅さんは、ファミコンの発売当時（昭和58年）には、すでに社会人でしたか？

菅　ちょうどファミコンが流行った頃にＡＤをやってましたね。実は（酒井）健作とか岐部とか有野さんの盛り上がりに、まったく付いて行けない世代なんです。むしろ僕はゲームセンター派で。しかも悪い子が集まる、行っちゃいけない頃の（笑）。子供の頃、近所のゲームセンターにルーレットがあって、週に1回ぐらいジャックポット（大当たり）が出たんですよ。そしたらコインを全部持ってきて、道端に放り投げるっていう風習があったりして（笑）。

──あははは（笑）。じゃあ、ファミコンに本格的に取り組んだのは『ＣＸ』からですか？

菅　その前に『週刊少年「」（カギカッコ）』という番組をやっていて、そのスタッフに松井君っていう初代プロデューサーや、健作や岐部といったファミコン世代がいたんです。だから、制作会社のトップとして、彼らがやりたいことをやれる状況を作ってあげたかったんですね。もちろん僕も面白くするアイディアを出していくんですけど、基本的には、彼らの想いから始まってる感じです。

──有野さんがゲームを好きだっていうことも、ご存知だったわけですか？

菅　そうですね。予算もないので、誰かひとりを立てることで、番組の顔になるだろうと。だから有野さんプラス、衣装を含めた〝記号〟がほしかったんですね。なんとなくゲームを作ってるイメージに「工場の人」というのがあったから衣装を作業着にして、「有野」ってネームを入れようと。でも、カプコンとかコナミに行ったら、そんな人はひとりもいないんですよ（笑）。でも任天堂に行ったら、みんな同じような格好だったから「やっぱりそうなんだ！」って。

──あの会社は本当に夢工場ですよね（笑）。あと、有野さんの「絶妙にヘタ」って言われる腕前を引き出したのも、すごいなあと思うんですが。

菅　偶然ですよね。次の第8シーズンは初のシリーズ跨ぎで『カイの冒険』から始まるんですけど、前回のロケから1ヵ月近く経ってたんですよ。そしたら有野さん、すっかり忘れてるんです、どんなゲームだったか（笑）。そこは本当に才能だと思うんですけど、その〝リセットしてる感〟が素晴らしいんですよね。いちいち新鮮に驚くのって「前のパターンじゃん」って思いがちなんですけど、本人は本当に忘れてるんですよ。だから、そのたび新鮮なんです。そうじゃないとやってられないとも思うんですよね。

──「後ろを振り返らない」って才能もあると思うんですけど、それ以上に『魂斗羅』で有野さんが「昔このゲームやり込んだなあ」って進んでいくうちに「ゴメン、ここで詰まったんだ」って（笑）。ああ、忘れるのも才能だなって。

菅　才能ですね、あれは本当に（笑）。

──第2シーズンからは「有野の挑戦」が『ＣＸ』のメインになりましたけど、大丈夫かなって不安はなかったですか？

菅　ムチャクチャありましたよ。ディレクターの藤本や中内が「体がいくつあっても足りません」って。40分の「挑戦」を繋ぐのは、2時間特番と同じぐらいの労力が掛かるんですよ。だから、いまでもふたりが交互にやる体制は絶対に崩せないんです。

──有野さんも10時間なり15時間なりゲームをやり続けるのは過酷ですよね。

菅　だから「挑戦」のロケは、中2週間は必ず空けようと。そのローテーションは守らないと、本人的にも精神的に辛いし、肉体的にも辛いし。

──ただ、瞬発力タイプの芸人さんより有野さんは「挑戦」との相性がいいですよね。

菅　そうですね。持続する面白さを出せる人はそんなにいないし、マイルドな関西弁で「あかんわー」とかのほうが、見てるほうは和むっていうのもあるし。

──あと、スタッフの方々との信頼感も強いですよね。今回の取材でも、「菅ファミリー」だなって感じを受けましたし。

菅　たぶん、映画の組に近いなって感じはするんですよ。阿吽の呼吸じゃないですけど、そこが変な馴れ合いにならないようにしようとは思いますね。タレントさんだし、カメラマンだし、ＡＤなわけだから、ちゃんと線引きはしようと。

──いまや『ＣＸ』もすごい人気ですが、逆に「辞められない」という悩みはありませんか？

菅　たまたま僕『タモリ倶楽部』をやってるじゃないですか？　『タモリ倶楽部』って、もう１２００回くらい放送してるんですよね。そこでマンネリズムという部分を突き詰めて考えたときに、変える部分と変えない部分があるってことですよね。でも、どこかで終わりが来るんで、後は終わらせ方。最終回は『たけしの挑戦状』でいいんじゃないかって思うんですけど（笑）。

──いやいや、ファミコンソフトは全部で１２５２本ありますから、『タモリ倶楽部』ばりにコンプリートして（笑）。

菅　あははは（笑）。でも、『ＣＸ』を20年くらいやって「今回のソフトはＷｉｉです！」っていう。「そういえばＷｉｉ持ってたなあ」って50とか60とかのおっさんに言わせたいっていうのは、個人的にはあるんですけどね（笑）。



ゲームセンターCX

出演：有野晋哉／企画・構成：酒井健作／構成：岐部昌幸／ブレーン：松井信樹／カメラ：阿部浩一／VE：須田祐一郎／CA：府川由教／編集：伊藤和幸／MA：谷澤宗明／CG：吉野広教／CGデザイナー：松浦亮太／音効：斉藤信之／デスク：田辺純江、石田 希／マネージャー：西尾和彦、野田大輔／AD：沼尾和哉、中山智明／ディレクター：中内竜也／AP：飯田美保／演出：藤本達也／プロデューサー：長嶋大介、菅 剛史／制作協力：ビーワイルド／制作著作：フジテレビ



『ゲームセンターCX DVD-BOX4』

発売元：スタイルジャム
販売元：ハピネット
発売予定：2007.12.21
予価：8190円（税込）

驚異的な売り上げを記録した番組DVDの第4弾が発売決定！伝説の『マイティボンジャック』を始め、『妖怪道中記』『海腹川背』『ストリートファイターⅡ』『セプテントリオン』などを収録予定!!

10月24日（水）より 第8シリーズ放送開始!!

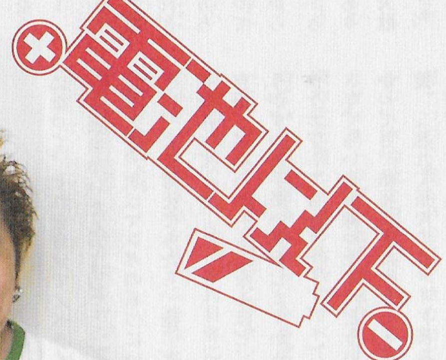
第7シーズン最終回『カイの冒険』がタイムアウトになり、続きをやるためにあっさり第8シーズンが決定しました。前代未聞の次シーズン開始決定の瞬間でした。嬉しい反面、間が空いてしまうので、課長が『カイの冒険』の操作方法を覚えているか心配です。引き続きエンディング目指して死闘が繰り広げられる「有野の挑戦」、レトロゲーム探索「たまゲー」、DSソフト『有野の挑戦状』ができるまでを追ったドキュメント「ゲーム化計画」の他、新コーナー「ゼビウスの観察日記（仮題）」や人気コーナー「もしもし大作戦」の復活もあります! さらに年末には、DSソフトとDVD-BOX4の発売で、大忙しの『ゲームセンターCX』。ファンの皆さんと一緒に楽しめるイベントを計画中ですので、こちらもお楽しみに!

（『ゲームセンターCX』AP 飯田美保）

第37回 タケカワユキヒデの巻

文＝吉田 豪　特別ゲスト＝掟ポルシェ　写真＝大屋美和

アチャーッ!! 今回のゲストはタケカワユキヒデさん。ゴダイゴ時代のエピソードから趣味のマンガ誌収集などなど、話題豊富なタケカワさんのトークに吉田＆掟もハピネス! さあ、読むんだ～その顔を上げて～♪





CNT PRESENT

A 有野課長、サイン入りポラ――1名様

待望の表紙にご登場いただいた有野課長のサイン入りポラを1名様に。なんと裏面には直筆の“当選マーク”が!!

B カメラマン阿部さん、サイン色紙――3名様

“日本で一番人気のあるカメラマン”阿部さんのサイン入り色紙を3名様に。当たった人は叫ぼう、阿部様参上!

C 仲村みう着用サイン入り白衣――1名様

108ページで16歳のグラビアアイドル仲村みうちゃんが着用したピンクの白衣にサインを入れて1名様に。（提供：編集部）

D『コンティニュー』オフィシャル Tシャツ――2名様

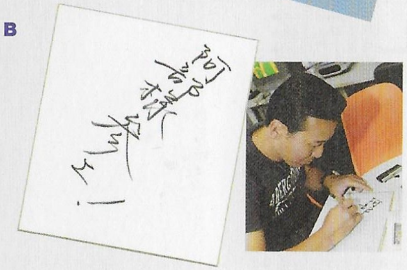
KOGと『コンティニュー』のコラボTシャツ第10弾を各1名様に。今回はリバーシブル仕様のロングTシャツ（詳細はKOGのHPでご確認下さい）。一度で二度オイシイです! サイズはS～L。希望サイズを明記してご応募ください。（提供：THE KING OF GAMES.）

CONTINUE FLASH & SUPER CONTINUE 36
http://www.the-king-of-games.com
※ 37号が発売されるまでの2ヵ月間の限定発売です。

A



B



C



D



■ ご希望の方は住所、氏名、年齢、電話番号、希望する品、本誌のご感想を明記の上、本ページ右下の応募券を添付して、〒160-8571 東京都新宿区荒木町22 エプコットビル1F 太田出版　コンティニュー「プレゼント」係まで、お送りください。アンケートハガキでもOKです。2007年11月15日消印有効。たくさんのご応募、お待ちしてます!

CNT ONLINE 『CONTINUE』のホームページ、絶賛稼働中!

http://www.ohtabooks.com/continue/

最新情報、編集部blogなどがあります。ぜひ遊びに来てください!

キリトリ線
CNT PRESENT
Vol.36 応募券

編集後記

『ゲームセンターCX』特集、いかがだったでしょうか? 第33号の次号予告にデカデカと「特集やります!」的なことを(勝手に)書いたのをプロデューサー菅さんから「聞いてないぞ!」とツッコまれたりもしつつ(笑)、実は有野課長の表紙は1年以上前からの念願だったので、今回は「やりきったなあ」という感じがあります。特集をやるにあたり「CXってなんだろう?」ということを自分なりに考えて、そのとき突発的に思いついたのが“家族＝FAMILY”というキーワード。それをボンヤリとアタマに入れながら取材を進めていく中で、その突発的なキーワードはあながち間違ってない……どころか相当に的を得たものであることを確信しました(岐部さんインタビューには、そのものズバリ「家族みたい」という発言もあるし)。これはテレビに限らず、雑誌も映画も、アニメもゲームも、プロ意識を持ったスタッフが対象に“愛”を持って、レベルの高い仕事をしてる現場っていうのは、ホントにいいですね。僕たちも、こうありたいもんです。話は変わって、本誌連載も大好評のPerfumeのニューシングル『ポリリズム』が大ヒット! めでたい! 個人的には同郷ということもあり、ほとんど親戚の叔父さんのような心境ですが(笑)、本当に嬉しく思います。CNTも彼女たちの勢いに便乗しつつ(笑)、これからも頑張っていくので、次号もご期待ください。それではッ!!

編集長　林 和弘

CONTINUE Vol.36
2007年10月19日　印刷
2007年10月25日　第一刷発行

編集人　林 和弘
編集　野口理恵
発行人　岡 聡

Art Direction & Design ［DK］
アートディレクター　大橋一毅

発行所　株式会社太田出版
東京都新宿区荒木町22 エプコットビル1F　TEL：03-3359-6262
『CONTINUE』HP　http://www.ohtabooks.com/continue/
『CONTINUE』blog　http://cntblog.seesaa.net/
編集部メールアドレス　cnt@ohtabooks.com
広告部メールアドレス　ad@ohtabooks.com
営業部メールアドレス　sales@ohtabooks.com

振替口座：00120-6-162166　(株)太田出版

印刷・製本　共同印刷

ISBN978-4-7783-1094-3 C0095
乱丁・落丁本はお取り替えします。

ライター募集

『コンティニュー』では、さらなる攻勢に向けてライターを緊急募集します。得意ジャンルは問いませんが、経験者のみとさせていただきます。「我こそは!」と思われる方は、『コンティニュー』編集部の林・野口までご連絡ください。
『コンティニュー』編集部　TEL：03-3359-6281
E-mail：cnt@ohtabooks.com

ARINO KACHO



Photo MINENORI NAKAMURA

次号『CONTINUE Vol.37』は2007年12月発売予定です。

Featuring
奈須きのこ
超ロングインタビュー

『空の境界』／『ひぐらしのなく頃に』／『コミックボンボン』を創った男［後編］／『ヱヴァンゲリヲン新劇場版』続報／実写版『風魔の小次郎』／内田名人の結果発表／制服男子／『Grand Theft AutoⅣ』／本誌編集長、『旅の指さし会話帳DS ドイツ』を片手にフランクフルトへ出張……and more!!
企画は変更の可能性があります。